ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Право тиражирования программных средств и документации на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Внимание! Приобретая программный продукт «Черные бушлаты», вы тем самым даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».
© 2009 ЗАО «1С».

Игра разработана фирмой «1С». Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. www.1c.ru
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-92-57,
факс: (495) 681-44-07
Линия консультации: Тел.: (495) 688-99-01, mmedia.hotline@1c.ru

Содержание

Установка игры 4
Системные требования 4
Установка 4
Запуск 4
Профиль 4
Главное меню 5
Игра 5
Выбор миссии 6
Продолжить 7
Загрузить игру 7
Игровое меню 7
Как сохранить игру 8
Как удалить игру 8
Игровой интерфейс 8
Основной экран 8
Миникарта 10
Окно настроек миникарты 10
Обозначения миникарты: 10
Панель быстрого выбора юнитов 11
Игровые сообщения 11
Задания миссии 11
Панель управления 11
Информация о юните 12
Первичное, вторичное оружие 13
Состав отряда 14
Панель быстрых команд 15
Панель команд 15
Управление юнитами 16
Кнопки команд 17
Контекстные команды 21
Другие возможности управления 22
Виды и возможности юнитов 24
Пехота 24
Установка мин, динамита и заграждений 25
Укрытия 26
Техника 26
Орудия 28
Инвентарь 29
Область обзора 30
Точность стрельбы 30
Вызов подкреплений 31
Настройки 32
Графика 32
Звук 32
Игра 32
Управление 33
Аторы 34

Установка игры

Системные требования

Минимальные:

Операционная система	Windows XP (SP1);
Процессор	Intel Pentium IV с тактовой частотой 2,6 ГГц/ Athlon 3000+; 1 Гб оперативной памяти;
Видеокарта	GeForce 6200/Radeon 9600 с 128 Мб видеопамяти;

Звуковая карта;
2.1 Гб свободного места на жестком диске;
Устройство для чтения DVD;
Клавиатура, мышь.

Рекомендуемые:

Операционная система	Windows XP (SP1)/Windows Vista;
Процессор	Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,33 ГГц/ Athlon X2 5000+; 2 Гб оперативной памяти;
Видеокарта	GeForce FX 8600/Radeon HD2600 с 256 Мб видеопамяти;

Звуковая карта;
2.1 Гб свободного места на жестком диске;
Устройство для чтения DVD;
Клавиатура, мышь.

Установка

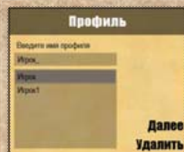
Перед началом установки завершите работу всех приложений. Вставьте диск с игрой устройство для чтения DVD. Если на компьютере включена функция «Автозапуск», установка игры начнется автоматически. Если функция «Автозапуск» не включена, откройте папку «Мой компьютер», найдите иконку диска с игрой «Черные бушлаты» и дважды щелкните по ней левой кнопкой мыши. После запуска программы установки следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Запуск

Запуск игры требует наличия оригинального диска в устройстве для чтения DVD. Чтобы запустить игру, щелкните левой кнопкой мыши по ярлыку на рабочем столе или выберите Start –> Programs –> 1C–> Черные бушлаты.

Профиль

При запуске игры будет создан профиль, содержащий параметры состояния игрового процесса. Каждый профиль имеет свои настройки. По умолчанию профиль хранится в папке My Documents\My Games\black b\profiles. Создать новый профиль или сменить текущий можно, выбрав пункт «Сменить профиль» в главном меню.



Главное меню

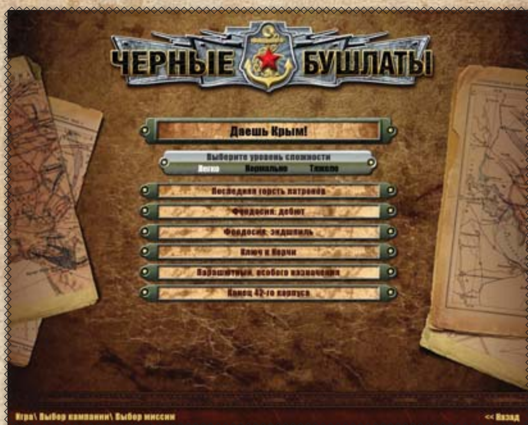


Игра – позволяет начать, продолжить или загрузить серию сюжетных миссий одному игроку.
Энциклопедия – исторические справки и мемуары ветеранов ВОВ.
Настройки – позволяет изменить настройки игры.
Авторы – список разработчиков игры.
Выход – возвращение в Windows.

Игра







Пункт «Игра» открывает меню, которое предлагает продолжить текущую игру, выбрать новую или продолжить ранее сохраненную.

Выбор миссии

Позволяет выбрать миссию и уровень сложности.

Продолжить

Позволяет вернуться в текущую игру и продолжить ее.

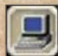
Загрузить игру

Позволяет загружать и удалять сохраненные ранее игры. Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, выберите ее из списка и нажмите «Загрузить». В окне «Игровая информация» ознакомьтесь с данными об игре (датой и временем ее сохранения, к какой кампании и миссии относится).



Игровое меню



Игровое меню можно вызвать в процессе игры, нажав ESC или .

В это время игра будет поставлена на паузу.
Назад – вернуться к игровому процессу;
Сохранить – сохранить текущее состояние игрового процесса;
Загрузить – запустить ранее сохраненную игру;
Заново – начать миссию заново;
Настройки – перейти в раздел настроек игры;
Выход – вернуться в главное меню игры.

Как сохранить игру

Чтобы сохранить текущую игру, войдите в игровое меню, выберите пункт «Сохранить» – на экране появится окно сохранения игры. Введите имя игры, нажмите «Сохранить».



Как удалить игру

Чтобы удалить ранее сохраненную игру, войдите в игровое меню, выберите один из пунктов «Сохранить» или «Загрузить». На экране появится окно сохранения/загрузки игры. Выберите из списка сохраненных игр необходимую, нажмите «Удалить».

Игровой интерфейс

Основной экран

Основной экран игры «Черные бушлаты» – трехмерный, перемещаться по нему позволяет игровая камера. В настройках игры можно включить инверсию мыши (зайдите в меню «Настройки», выберите «Игра», поставьте флажок для пункта «Инверсия колеса мыши»). Тогда при вращении колеса мыши на себя камера будет приближаться, а при вращении от себя – отдаляться.



Команда	Управление с помощью мыши	Управление с помощью клавиш
Приблизить камеру	Колесо мыши от себя	Numpad 3
Отдалить камеру	Колесо мыши на себя	Numpad Del
Движение камеры вперед	Курсор к верхней части экрана	Numpad 8
Движение камеры назад	Курсор к нижней части экрана	Numpad 5
Движение камеры влево	Курсор к левой части экрана	Numpad 4
Движение камеры вправо	Курсор к правой части экрана	Numpad 6
Повернуть камеру влево	—	Numpad 7
Повернуть камеру вправо	—	Numpad 9
Свободное вращение камеры	Движение мыши, удерживая среднюю кнопку	—
Свободное движение камеры	Движение мыши, удерживая пробел и левую кнопку мыши	—

Мини-карта

Быстро оценить игровую обстановку игроку поможет миникарта.

Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Игровые кнопки
Показать миникарту	M	
Показать окно настроек миникарты	Ctrl+M	
Перемещение миникарты по экрану	Перемещать, удерживая левую кнопку мыши	—
Перемещение игровой камеры в указанную точку на карте	Щелкнуть правой кнопкой мыши в точку на карте	—

Окно настроек мини-карты



Размер и прозрачность мини-карты регулируются ползунками. Включенная опция «Управление» позволяет игроку перемещать мини-карту по экрану, а также игровую камеру в указанную точку на карте.

Обозначения миникарты:



- точки – люди,
- треугольники – техника,
- анимированный указатель – цель миссии,
- голубой цвет – войска игрока,
- красный цвет – вражеские войска,
- зеленый цвет – войска союзников,
- желтый цвет – нейтральные войска.

Панель быстрого выбора юнитов

Дает возможность получить быстрый доступ к управлению любым одиночным юнитом или отрядом независимо от его расположения на карте.

Игровые сообщения

Произнесенные персонажами фразы и важные сообщения сохраняются в записной книжке. Посмотреть историю сообщений можно, нажав клавишу H или .

Задания миссии

Всегда можно посмотреть список заданий миссии, нажав клавишу O или кликнув по специальной иконке .

Выполненные задачи отмечаются зеленым флажком, а проваленные – красным крестом. Щелкните на изображении бинокля, чтобы посмотреть место на карте, к которому относится это задание.

Панель управления

Панель управления позволяет получить информацию о юнитах, а также управлять ими. Панель управления.



Информационные панели:

- информация о юните (1)
- первичное оружие юнита (2)
- вторичное оружие юнита (3)
- состав отряда (4)
- счетчик боеприпасов (5)

Панели управления юнитами:

- панель быстрых команд (6)
- панель команд (7)

Информация о юните

На специальную панель выводится информация о выбранном юните.

Для пехоты.



Для техники





Если выбран солдат, то на панели отображается его портрет, специализация, имя и фамилия, здоровье (красная полоса), выносливость (синяя полоса).

Если выбран отряд – портрет и характеристики командира отряда.

Если выбрана единица боевой техники, на панели отображается ее краткая характеристика и схема повреждения. На схеме разными цветами показывается уровень повреждений: красным – можно отремонтировать, серым – ремонту не подлежит. В краткой характеристике приводится название и тип выбранной единицы, толщина и состояние брони, количество мест для экипажа, максимальная скорость перемещения, количество горючего.

Первичное, вторичное оружие



На панели оружия отображается тип снарядов, которыми в данный момент заряжено главное орудие боевой машины, или тип имеющегося у бойца оружия, а также навык обращения с ним и количество патронов в обойме.

Выбор первичного (слева) и вторичного (справа) оружия
Для смены оружия щелкните левой кнопкой мыши по его изображению на панели оружия, сделайте выбор из открывшегося списка. Щелчок правой кнопкой мыши по изображению уберет предмет из рук юнита.

Для пехоты



Для техники



Уровень владения конкретным типом оружия можно определить по количеству золотых ромбиков в ячейке основного вооружения. Чем больше ромбиков, тем выше навык и точность стрельбы.



Состав отряда

На панель выводится краткая информация о составе выбранного отряда: кто командир, количество человек, специализация, оружие и здоровье каждого.

Для пехоты



Для техники



Щелкнув мышью на соответствующей иконке, из состава отряда можно выбрать любого юнита. Для техники на панели дополнительно отображается специализация членов экипажа (стрелок, водитель, заряжающий, командир, стрелок за зенитным пулеметом). Экипаж техники обычно состоит из 1–5 человек. Некоторые транспортные средства могут вмещать до 10 человек дополнительно. Юниты, не имеющие специального обозначения, являются пассажирами. Если экипаж укомплектован не полностью, бойцы автоматически будут менять занимаемые позиции для обеспечения оптимальной

производительности. Например, если в танке находится только один солдат, он, в зависимости от указаний, будет поочередно занимать места водителя и стрелка, выполнять обе функции одновременно он не сможет.

Счетчик боеприпасов

Для техники



Для пехоты



Отображает количество патронов, доступных единице технике (слева), солдату или отряду (справа).

Панель быстрых команд



Иконки часто используемых приказов можно вынести на панель быстрых команд. Для этого, нажав и удерживая правую кнопку мыши, перетащите выбранную иконку с панели команд.

Панель команд



Представляет собой набор кнопок и групп команд, с помощью которых настраивается панель быстрых команд. Доступ к группам команд возможен с помощью кнопок  и .

Служебные команды

Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Игровые кнопки
Изменить скорость игры	BackSpace	–
Вкл./выкл паузу	Pause	–
Сохранить скриншот	PrintScreen	–
Показать игровое меню	Esc	
Открыть список текущих заданий по миссии	O	
Открыть список последних сообщений	H	
Открыть инвентарь	I	
Вкл./выкл. режим прямого управления	End	
Подсветить предметы	Tab	
Подсветить тела противников	V	
Подсветить силуэты	–	

Управление юнитами

Команда	Управление с помощью мыши, клавиш
Выделить юнит	Кликнуть левой кнопкой мыши
Снять текущее выделение	Кликнуть левой кнопкой мыши
Выделить группу юнитов	Нажав и удерживая левую кнопку мыши, обвести юнитов рамкой
Выбрать предыдущий юнит	<
Выбрать следующий юнит	>
Назначить группу юнитов	Ctrl+1, Ctrl+2, ..., Ctrl+9
Переключиться на группу юнитов	1, 2, ..., 9

Кнопки команд

Управление юнитами возможно как с помощью игровых кнопок (иконок), расположенных на панели управления, так и с помощью горячих клавиш.

Игровые кнопки	Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Примечания
	Бросить противопехотную гранату	F1	Поражают живую силу противника.
	Бросить противотанковую гранату	F2	Взрываются при ударе о цель. Эффективны для борьбы с техникой противника. Из-за большого веса они имеют малую дальность броска, но при попадании в двигатель способны вывести из строя даже хорошо бронированный тяжелый танк.
	Снайперский выстрел	F3	Имеет высокую убойную силу пули и эффективен в бою на дальних дистанциях.
	Выстрелить из гранатомета	F4	Число на иконке – количество доступных юниту снарядов для базуки.
	Подавляющий огонь	F5	Ведение непрерывного огня по указанной зоне.
	Атаковать	F6	Атака врага или перемещение в указанную точку с боем
	Атаковать врукопашную	F7	Рукопашный бой
	Использовать медпакет	F8	Раненые солдаты используют бинты для перевязки. Число на иконке – количество доступных юниту бинтов.
	Высадить экипаж	E	–
	Отменить текущие приказы	S	–

Игровые кнопки	Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Примечания
	Встать	Пробел, PgUp	Смена положений ведется последовательно при нажатии клавиш PgUp
	Присесть	PgUp, PgDn	В этом положении солдат менее заметен, а стрельба ведется точнее.
	Залечь	Пробел, PgDn	Залегший на земле пехотинец приобретает ряд преимуществ: скрытность, меткость, частичную защищенность от фугасных снарядов и пуль.
	Свободное перемещение	P	Солдаты самостоятельно могут перемещаться (отступать или преследовать противника, в зависимости от ситуации).
	Держать позицию	P	Солдаты находятся на указанном месте, а передвигаются лишь в случае, если есть угроза их жизни (гранаты, движущийся транспорт ...).
	Огонь по усмотрению	–	Солдаты самостоятельно открывают огонь, когда обнаружат противника.
	Не стрелять	–	Солдаты не будут открывать огонь, несмотря ни на что. Это состояние можно использовать для скрытых перемещений, экономии боеприпасов.
	Ответный огонь	–	Солдат начинает вести ответный огонь, если на него нападает противник.
	Сменить командира отряда	K, двойной клик мыши	–
	Расформировать отряд	Shift + K	Выбранный отряд разделяется на отдельно управляемых юнитов.

Игровые кнопки	Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Примечания
	Обстреливать позиции противника	–	Огонь ведется только по указанной точке.
	Перезарядить оружие	Numpad +	Любое огнестрельное оружие можно быстро перезарядить, дозарядить или разрядить.
	Разрядить оружие	Numpad	Солдат разрядит оружие и переместит патроны в инвентарь. Этот приказ можно отдать как одному солдату, так и целому отряду бойцов.
	Поворот	R	После нажатия кнопки направление, в котором следует развернуться юниту.
	Осмотреть инвентарь	X	Юнит подходит к осматриваемому объекту и открывает его инвентарь.
	Выложить предмет	D	Юнит выкладывает предмет, находящийся в руках.
	Установить противотанковый еж	–	–
	Посадить куст	–	В инвентаре каждого полевого орудия находится несколько маскировочных кустов, способных скрыть пушку от глаз противника.
	Заложить динамит	–	–
	Минировать	–	Используйте противопехотные и противотанковые мины для защиты своих позиций от атак пехоты и техники противника.
	Использовать миноискатель	–	–

Игровые кнопки	Команда	Управление с помощью мыши, клавиш	Примечания
	Чинить технику	–	При помощи ремкомплекта можно осуществлять ремонт поврежденной техники. Чинить можно только поврежденные части, обозначенные на схеме красным цветом. Серым цветом обозначены разрушенные компоненты, которые ремонту не подлежат.
	Боевое положение	Пробел	Относится к полевым орудиям, станковым пулеметам и минометам.
	Походное положение	Пробел	В этом состоянии орудие не может стрелять.
	Прицепить пушку	Пробел	–
	Отцепить пушку	Пробел	–

Контекстные команды

Команды в игре выполняются по щелчку правой кнопкой мыши. Но в настройках игры можно выбрать «Команды левой кнопкой», соответственно команды будут выполняться по щелчку левой кнопкой мыши. Курсор в игре изменяет свой вид в зависимости от ситуации. Некоторые виды курсора, которые встречаются в игре, описаны ниже.

Символ	Команда
	Двигаться к указанной точке, двойной щелчок мышью – бежать.
	Атаковать
	Выстрелить из винтовки
	Выстрелить из автомата
	Выстрелить из крупнокалиберного орудия
	Выстрелить из орудия, пушки и др.
	Занять укрытие
	Перепрыгнуть через препятствие
	Занять транспорт, орудие
	Осмотреть объект
	Подобрать предмет или поднять труп
	Ремонтировать технику
	Выложить предмет или положить труп
	Перевести железнодорожную стрелку
	Прицепить/отцепить орудие
	Открыть двери/ворота

Другие возможности управления

Прямое управление. В режиме прямого управления выбранная боевая единица переходит под полный контроль игрока, который может самостоятельно управлять передвижением, выбором оружия, перезарядкой и наведением на цель.

Команда	Управление с помощью мыши, клавиш
Вкл./выкл. режим прямого управления	End
Осуществить прямое управление	удерживать Ctrl
Движение/разворот	← → ↓ ↑
Прицеливание	Движение мыши
Выстрелить/атаковать	Левая кнопка мыши
Переключить первичное/вторичное оружие	Правая кнопка мыши
Вкл./выкл. Автоприцеливание	Shift + A
Переключить тип снаряда: фугас/бронебойный	Numpad 0
Переключить активный пулемет	Insert
Достать/ спрятать оружие	Enter



Прицел в прямом управлении отображает информацию о точке, на которую он наведен в данный момент. Белая окружность прицела обозначает границу разброса снарядов/пуль – вероятную точность. Число слева – расстояние до цели. Число справа – бронебойность текущего оружия. В режиме прямого управления противопехотные гранаты можно бросать с задержкой, рассчитав время их срабатывания. Для этого перейдите в режим прямого управления, щелкните по цели левой кнопкой мыши и удерживайте ее нужное время. Отпустите кнопку – граната полетит в цель.

Альтернативное и поотрядное выделение. Выделять юниты в игре можно двумя способами, они устанавливаются в пункте главного меню «Настройки» в закладке «Игра». Альтернативное выделение образует новый отряд из всех выделенных юнитов. Поотрядное выделение не нарушает структуру уже имеющегося отряда. Чтобы добавить группу юнитов в отряд, обведите рамкой выбранные юниты, удерживая клавишу Shift. Чтобы удалить юнит из отряда, щелкните по нему левой кнопкой мыши, удерживая Shift.

Множественные команды. Некоторые команды отряд пехотинцев может выполнять параллельно. Например, чтобы забросать гранатами выбранную зону, отдайте несколько приказов «бросить гранату» или нажмите F1, щелкнув мышью в разных точках этой зоны.

Движение по маршруту. Войска игрока пытаются достичь указанной точки назначения кратчайшим путем. С нажатой клавишей Shift задается набор последовательных команд. Например, легкому танку с выключенной стрельбой можно задать цель для атаки, а также обходной маршрут движения из нескольких точек. Пока танк совершает маневр, не привлекая к себе внимания беспорядочной стрельбой, вы можете сосредоточиться на отвлечении противника с другой стороны.

Разворот по правой кнопке мыши. Существует два способа развернуть выделенный юнит: развернуть на месте и переместить с последующим разворотом.

Разворот на месте. Если поставить курсор над юнитом и, нажав и удерживая правую кнопку мыши, передвинуть курсор в нужном направлении, то за ним появится желтая стрелка, которая укажет направление разворота.

Перемещение в точку с последующим разворотом. Необходимо выделить юнит, щелкнуть правой кнопкой мыши в любой точке на игровом поле и, удерживая кнопку, переместить мышь в ту сторону, куда нужно повернуть юнит. Вслед за курсором появится желтая стрелка, которая обозначает направление разворота.



Виды и возможности юнитов

Пехота

Отряд. Включает группу юнитов, которую контролирует их командир. Юниты в отряде следуют за своим командиром и выполняют его приказы. Выбранные юниты по-разному подсвечиваются: командир отряда – желтым треугольником, а члены его отряда – зелеными треугольниками. Если выделить командира отряда, выделяется и весь отряд. О пополнении вооружения отряда см. раздел «Автоматическое распределение предметов».

Снайпер. Поражает вражескую пехоту с дальних дистанций. В прямом управлении через прицел своей винтовки он может видеть замаскировавшихся разведчиков противника. В инвентаре снайпер имеет собственные средства маскировки, включая несколько кустов.

Офицер. Лучше всего его использовать для обнаружения противника на больших расстояниях. Кроме того, при помощи бинокля офицер видит вражескую пехоту, укрытую в кустах или траве, а также замаскированных разведчиков.

Разведчик. Это отлично обученный боец, который может в одиночку нанести противнику непоправимый урон. Он способен надежно укрыться от вражеского взгляда в кустах или высокой траве и практически незаметен при передвижении ползком. Арсенал диверсанта составляет бесшумный пистолет, несколько метательных ножей и заряд взрывчатки, достаточный для того, чтобы вывести из строя тяжелый танк противника.

Стрелки. Рядовые пехотинцы, каждый из которых вооружен винтовкой и парой противопехотных гранат. Такие бойцы особенно эффективны в борьбе с пехотой противника на дальних и средних дистанциях.

Автоматчики. Эти бойцы могут хорошо проявить себя как при штурме вражеских позиций, так и в качестве охраны полевых орудий и танков. Их автоматы особенно эффективны на ближних дистанциях, а наличие противотанковых гранат в инвентаре позволяет использовать этих бойцов для борьбы с бронетехникой противника.

Пулеметчики. Обеспечивают дружественной пехоте отличную огневую поддержку и создают серьезную угрозу живой силе противника. При стрельбе из укрытия либо из положения лежа оружие устанавливается на специальные опоры, что приводит к значительному увеличению точности и плотности огня.

Минеры. В инвентаре минеров есть противотанковые или противопехотные мины. Установка минной полосы занимает некоторое время, поэтому эффективно только заблаговременное минирование на наиболее вероятных направлениях атаки противника.

Гранатометчик. Эффективен в борьбе с бронированной техникой. Хотя поражающая способность кумулятивной гранаты не уменьшается с расстоянием, гранатомет лучше всего использовать на близких и средних дистанциях, поскольку попасть в цель издалека из него очень сложно.

Огнеметчик. Лучше всего использовать его для борьбы с пехотой, засевшей в домах или других укрытиях. Необходимо помнить, что попадание пули в баллон с горючим веществом опасно не только для самого огнеметчика, но и для находящихся рядом бойцов.

Защитное обмундирование. Каска и бронежилет способны уберечь бойца от вражеской пули и могут спасти его жизнь в критический момент.

Борьба с диверсантами. Даже один диверсант способен нанести вашей обороне ощутимый урон. Чтобы свести к минимуму потери от диверсий, расставьте пехоту у танков и артиллерийских орудий, заминируйте подходы к позициям. Используйте возможности офицеров: глядя в бинокль, они заметят даже хорошо замаскированного разведчика.

Борьба с артиллерией. Иногда легче ликвидировать артиллерийский расчет, чем уничтожить само орудие. С этим заданием хорошо справится пехота. Если пушку не получается обойти с тыла, воспользуйтесь гранатами (см. пункт «Множественные команды» в подразделе «Контекстные команды»).

Борьба с танками. Танки являются грозным врагом для пехоты, но без прикрытия могут легко превратиться из охотника в добычу для замаскированных гранатометчиков и солдат, вооруженных противотанковыми гранатами. Из противотанкового ружья можно обездвижить и обезоружить даже тяжелый танк, перебив ему траки и ствол. Отличным оружием психологической войны является установка противотанковых и минных заграждений.

Установка мин, динамита и заграждений

Чтобы заминировать местность, нажмите иконку  и двойным щелчком левой кнопки мыши укажите направление и длину полосы минирования. С нажатой клавишей Shift можно устанавливать одиночные мины.

Аналогично устанавливаются противотанковые ежи , баррикады  и колючая проволока . Чтобы обнаружить вражеские мины, используйте миноискатель . Динамит , в отличие от мин, взрывается спустя некоторое время после его установки.

Укрытия

Практически любой объект может быть использован в качестве укрытия. Чтобы занять укрытие, подведите курсор к объекту (появится соответствующий укрытию силуэт) и щелкните правой кнопкой мыши. Укрытия не только защищают ваших бойцов от вражеских пуль, но и снижают урон от разорвавшихся рядом противопехотных гранат и фугасных снарядов. Каменные заборы и стены домов можно использовать в качестве дополнительной защиты, например, для танков.

Маскировка. Противнику будет сложно заметить вашего бойца, если он скрыт в кустах или высокой траве. Замаскированный пехотинец останется невидимым для вражеских юнитов до тех пор, пока не откроет огонь.

Техника

Танковая броня. Наиболее уязвимая часть танка – двигатель, попадание в толстую лобовую броню обычно менее эффективно. Если не получается пробить лобовую броню, попытайтесь сбить гусеницу и зайти к обездвиженному противнику сбоку. Параметры брони вашей боевой машины отображаются в окне информации, толщина брони техники противника показывается при наведении на нее курсора.

Бронепробиваемость. Для поражения бронетехники противника используйте бронебойные снаряды. При этом необходимо учитывать такие факторы, как калибр вашего орудия, толщина брони вражеской техники, угол попадания снаряда и расстояние до цели. Малокалиберное орудие не сможет повредить толстую броню, попадание под острым углом менее эффективно, а кинетическая энергия снаряда уменьшается с расстоянием.

Бронетехника. Легкая техника может быть использована для разведки, поддержки пехоты или быстрого прорыва в тыл противника. Средние танки обладают неплохой скоростью и вооружением, имеют хорошее соотношение цены и качества. Самые мощные орудия установлены на тяжелых танках и самоходках, их толстая броня способна выдержать множество попаданий, но большой вес таких машин негативно влияет на их ходовые качества.

Оборудование и боеприпасы. Ваши солдаты могут пополнить боекомплект танка тем же способом, каким они обыскивают поверженных врагов. Однако следите за тем, чтобы боеприпасы были того же калибра, что и ваше орудие (калибр снаряда указывается во всплывающей подсказке). Кроме того, помните, что снаряды с красной маркировкой – фугасные, с синей – бронебойные.

Заправка техники. Бочки и канистры можно заполнять топливом. Возьмите бочку или канистру, подойдите к технике, в которой есть топливо (или к бензовозу), щелкните на машине левой кнопкой мыши (курсор изменится на). Солдат наполнит емкость, после чего вы сможете заправить другое транспортное средство (курсор изменится на).

Ремонт техники. Поврежденные узлы техники могут быть отремонтированы бойцами при помощи ремкомплекта. Ремонт можно провести несколькими способами. Выделить бойца и, нажав кнопку «Ремонтировать» , указать на поврежденную технику. Либо выделить поврежденное транспортное средство, в котором есть солдаты, и нажать кнопку «Ремонтировать». В этом случае один из бойцов высадится и приступит к ремонту.

Заправка транспортных средств. Запас топлива ограничен. Если топливо закончилось, транспортное средство останавливается, а значит, оно становится легкой целью для врага. Солдаты могут заправить технику, если имеется подходящая емкость (бочка или канистра) и топливо. Слить топливо можно из любого транспортного средства, если только оно не было сожжено дотла.

Захват вражеской техники. Позволяет получить преимущество над врагом. Захватывать технику можно, уничтожив экипаж или отремонтировав частично поврежденную машину. Когда в транспортном средстве не осталось солдат противника, занимайте его своими бойцами.

Транспортировка орудий. Пушка в игре имеет два положения: походное и боевое. Быстро переключиться с одного на другое можно клавишей «Пробел». Двойной щелчок в любой точке на карте переведет орудие в походное положение и выдвинет его на указанную позицию. Если воспользоваться транспортом – подогнать автомобиль или БТР к пушке и нажать клавишу «Пробел», – орудие будет прицеплено к машине и готово к транспортировке.

Бронеавтомобили. Легкая бронетехника может быть использована для разведки, поддержки пехоты или быстрого прорыва в тыл противника.

Грузовики и бронетранспортеры. Предназначены для транспортировки грузов, артиллерии и пехоты. Быстрые, дешевые, иногда они защищены

противопульной броней.
Легкие танки. Используются для поддержки пехоты, подавления пулеметных точек и быстрых прорывов в тыл противника.

Средние танки. Обладают неплохой скоростью и вооружением.

Тяжелые танки и самоходки. Имеют самые мощные орудия, их толстая броня способна выдержать множество попаданий. Однако большой вес таких машин негативно влияет на их ходовые качества.

Самоходные орудия. Используются для уничтожения танков и штурмовых орудий. Их основным преимуществом является скрытность – из-за низкого силуэта они менее заметны.

Реактивная артиллерия. Эффективна в случаях быстрого ослабления обороны противника, для обезвреживания тяжелого танка или проведения праздничных салютов в честь победы. Основные недостатки: ограниченный боекомплект и большое время перезарядки.

Автомобили и мотоциклы. Применяются для переброски малых групп пехоты и разведки.

Орудия

Снаряды. Существует два типа – бронебойные и фугасные. Бронебойные снаряды используются для поражения тяжелой бронированной техники. Фугасные снаряды содержат мощный заряд взрывчатки, который подрывается при контакте с целью. Они эффективно поражают живую силу противника, легкие танки и бронемашины, разрушают различные строения. Быстро переключить тип снарядов можно с помощью клавиши Insert.

Мелкокалиберные орудия. Станковые пулеметы используются в обороне для уничтожения наступающей пехоты. Скорострельные зенитные орудия малого калибра отлично подходят для борьбы с легко бронированной техникой и живой силой противника.

Миномет. Стреляет минами контактного действия по навесной траектории, что позволяет ему поражать закрытые цели. Такое орудие лучше всего располагать за укрытиями, вне досягаемости прямого огня.

Противотанковая пушка. Предназначена для борьбы с наступающей бронетехникой противника и широко используются в обороне. Орудия такого типа имеют малое время перезарядки и возможность вести огонь с дальних

дистанций.
Гаубица. Это тяжелое артиллерийское орудие, которое ведет огонь фугасными снарядами по навесной траектории. Малая точность попадания с лихвой компенсируется возможностью стрельбы с больших расстояний и огромной поражающей способностью снаряда. Однако сектор обстрела ограничен.

Инвентарь



Есть у каждой боевой единицы (клавиша I или). В нем хранятся различные предметы: оружие, патроны, средства защиты (каска и бронежилет) и т.д. При осмотре тел погибших, техники, ящиков на экран выводятся два окна инвентаря (левое – окно активного юнита, правое – окно осматриваемого). Чтобы открыть окно передачи предметов, выделите своего солдата, нажмите клавишу X (курсор примет вид) и кликните на другого бойца либо технику. Синим фоном, в инвентаре выделяются предметы, которые используются бойцом в настоящий момент. Для перемещения того или иного предмета кликните по нему правой кнопкой мыши или перетащите предмет, удерживая левую кнопку мыши. Также обмениваться предметами можно с помощью кнопок «Забрать все» ( ) и «Передать все» ( ) . Если необходимо избавиться от какого-либо предмета, перетащите его за пределы окна,нажав и удерживая левую кнопку мыши, в результате этот предмет появится лежащим на земле около солдата.

Автоматическое распределение предметов. Чтобы взять оружие и боеприпасы сразу для всего отряда, необходимо выделить любой юнит из данного отряда и взять нужные предметы из инвентаря. Внутри отряда оружие, патроны, гранаты, аптечки и пр. распределяются автоматически.

Область обзора



Для каждой боевой единицы существует область обзора, в пределах которой она может видеть врага и самостоятельно предпринимать ответные действия. Чтобы зафиксировать на месте сектор обзора вашего юнита, используйте команду «Поворот» (клавиша R) совместно с режимом «Держать позицию». Чтобы узнать область обзора юнита противника, щелкните на нем левой кнопкой мыши, предварительно сняв выделение с подконтрольных вам бойцов. Границы обзора будут отображены красным цветом. Для отключения режима отображения щелкните мышью в любой не занятой врагом точке на карте.

Точность стрельбы



Белая окружность показывает максимально возможный разброс, который дает оружие при стрельбе. Разброс зависит от дистанции стрельбы и вида оружия. Точность стрелкового оружия зависит от навыка владения этим оружием у конкретного пехотинца, а также положения стрельбы (стоя, сидя, лежа). Пехота приобретает дополнительную точность при стрельбе из укрытия. У пушек точность зависит и от типа снарядов: фугасные имеют значительно больший разброс при стрельбе с дальних расстояний.

Динамический разброс. Когда танк движется или поворачивает ствол, чтобы прицелиться, точность падает. Танки с вертикальным стабилизатором орудия (Sherman) имеют преимущество перед обычными танками, так как им не нужно полностью останавливаться для выстрела, точность при стрельбе на ходу у них значительно выше. То есть у разных боевых машин и орудий динамический разброс различный и зависит от технических характеристик.

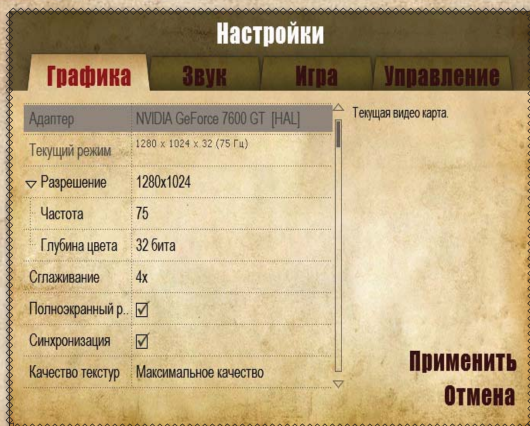
Пристрелка. Позволяет добиться максимальной точности стрельбы из танковых или артиллерийских орудий. С каждым последующим выстрелом приблизительно в одно и то же место радиус окружности прицела будет уменьшаться. Благодаря этому точность возрастает до тех пор, пока не достигнет максимального значения.

Вызов подкреплений



В некоторых миссиях кампании игрок может вызывать подкрепления (в правой части экрана появится панель подкреплений). Сначала выбирается тип подкреплений (залп крупнокалиберной артиллерии, танковое звено или отряд пехоты), затем указывается точка назначения. Для отмены вызова подкреплений нажмите правую кнопку мыши. Число над иконками показывает бюджет: первое – доступные, второе – максимальные очки подкреплений.

Настройки



Для оптимизации игровой производительности игроку рекомендуется выполнить соответствующие настройки.

Графика

Выберите оптимальное разрешение экрана, качество текстур, переключите необходимые настройки графики. Если игра идет недостаточно плавно или заметны какие-либо искажения графики, попробуйте уменьшить разрешение экрана и отключить некоторые или даже все эффекты. Более подробная информация дана в представленном на диске с игрой файле README.

Звук

Отрегулируйте громкость эффектов, голосов, музыки. Также можно изменить настройки параметров звуковой системы.

Игра

В этом разделе содержатся настройки игры:
1. Сложность. Выберите один из трех уровней сложности: легкий, средний или тяжелый в зависимости от вашего навыка игры.
2. Туман войны. Этот пункт меню определяет, будет ли отображаться эффект тумана войны.
3. Субтитры. Включение/выключение субтитров.
4. Инверсия колеса мыши. Включение/выключение инверсии колеса мыши.
5. Автоприцеливание. Включение/выключение автоматического прицеливания в режиме прямого управления.
6. Скорость камеры. Изменение скорости перемещения камеры по игровому миру.
7. Альтернативное выделение. Замена автоматической системы формирования отрядов стандартной системой выделения. Подробнее об этом рассказано в разделе «Управление юнитами».
8. Подсказки. Включает/выключает подсказки на кнопках команд и юнитах.
9. Команды левой кнопкой мыши. Включает/выключает режим отдачи команд левой кнопкой мыши.
10. Маркеры врагов. Включает/выключает режим отображения маркеров врагов вне поля зрения.

Управление

В игре есть возможность управлять юнитами с помощью отдельных клавиш или их сочетаний. Список их приведен в разделе «Управление юнитами».

Авторы

ФИРМА «1С»
www.games.1c.ru

Оригинальная идея и сценарий
Александр Зорич

Ведущий дизайнер
Андрей Кислов

Менеджер проекта
Никита Альтман

Арт-директор
Алексей Вахрушев

Ведущий художник
Павел Митрофанов

Продюсеры
Юрий Мирошников
Давыд Филиппов

Программирование
Артем Хахин

Графика
Андрей Виславский
Алексей Глинский
Антон Иоилев
Юрий Костомаров
Константин Лоскутов
Геннадий Рогинский
Евгений Серегин
Георгий Финогентов
Компания N-Game Studios
www.ngsdev.com
Компания PIPE Studio
www.pipestudio.ru

Гейм-дизайн
Андрей Кислов
Никита Альтман
Никита Кареев
Алексей Полежаев
Михаил Лужбин

Консультант
Иван Слива

Звукорежиссер
Сергей Нечитайло

Роли озвучивали
Юрий Брежнев
Артем Жемчугов

Лингвистическая поддержка
Кристина Иванова
Дмитрий Юхтимовский
Артем Жемчугов

Руководитель тестирования
Александр Шишов

Группа тестирования
Андрей Мошков
Александр Лобанов
Василий Панарин
Кирилл Погонин

Продвижение и PR
Анатолий Субботин
Алексей Пастушенко
Анна Щеглова

Локализация
Олег Миронов

Программа установки
Константин Шаврук

Дизайн и верстка рекламных материалов
Андрей Винарский
Юрий Костомаров
Михаил Ряполов
Мария Ходань
Александр Майоров

Материалы для энциклопедии
Артем Драбкинw

BEST WAY
www.bestway.com.ua

Руководитель проекта, ведущий гейм-дизайнер
Дмитрий Морозов

Продюсер
Максим Каменский

Ведущий программист
Владислав Доценко

Программирование
Максим Каменский
Александр Голуб
Михаил Бурахин
Владимир Сухоруков
Андрей Роська
Григорий Тараканов
Александр Бобров

Ведущий художник
Виктор Патерило

2D и 3D арт
Сергей Куценко
Игорь Диулин
Андрей Убрашаев
Николай Бутывский
Оксана Жюлпс
Александр Клименко
Александр Трегуб
Евгений Сергиенко
Олег Горбачик
Екатерина Кусливая
Антон Гулега
Юлия Романова
Анатолий Маруев
Дмитрий Попов
Денис Шурцов
Александр Шарамов
Александр Гурьев

Гейм-дизайн
Антон Гулега
Денис Колосов

Анимация
Игорь Диулин
Виктор Патерило
Евгений Сергиенко
Евгений Юров
Андрей Убрашаев
Анатолий Маруев
Кирилл Удовенко

Специальное спасибо:
Николай Барышников
Сергей Герасев
Денис Мальцев
Александр Грачев
Виталий Ковалевский
Александр Чистяков
Олег Базарнов

Авторы сценария выражают искреннюю признательность военно-историческим сообществам отечественных форумов ВИФ-2 (vif2ne.ru), «История войны на море» (brummel.borda.ru) и «Цусима» (tsushima.su/forums), а также зарубежным: Romanian Military History (worldwar2.ro/forum), Axis History (forum.axishistory.com).

Отдельной строкой благодарим Е. Абрамова, М. Барятинского, В. Бирюка, В. Гончарова, А. Драбкина, Е. Жильцову, А. Исаева, А. Кузнецова, К. Кулагина, М. Морозова, И. Мощанского, А. Платонова, М. Свирина, Б. Соломонова, И. Статюка, А. Союстова, В. Стоянова, А. Широкорада, Б. Юлина за их труд по воссозданию полной и всесторонней картины Великой Отечественной войны.
Без них игра «Черные бушлаты» никогда не была бы создана.

В игре использована песня «Черные бушлаты» © В. Высоцкий, наследники Высоцкого.

Использованы лицензированные технологии компании BEST WAY.

www.games.1c.ru
www.redtide.games.1c.ru
www.zorich.ru
www.bestway.com.ua

